

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF MELALUI MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS III SDN REJOWINANGUN 1 YOGYAKARTA

Intan Nur Fitriyani

Disusun bersama: Siti Anafiah, M.Pd.
Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
E-mail: intannurfitriyani@gmail.com

Abstract: This research was aimed at describing the improvement of skill in writing paragraph using puzzle for students of grade III at SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. The type of this research was Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles. The result of this research showed that by using puzzle as the media could improve the skill in writing paragraph for students in class IIIA at SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. The students' mean score obtained in the pre-test was 65,08 and increased into 78,4 in the post-test of Cycle I and then become 83,16 in the post-test of Cycle II. Based on the result of the research above, it could be concluded that the use of puzzle as the media could improve third grade students' skill in writing paragraphs at SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta.

Keywords: Writing skill, paragraph, puzzle media

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan wajib untuk dilaksanakan termasuk di dalamnya pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar adalah jenjang pendidikan yang menjadi dasar bagi jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan di jenjang sekolah dasar harus semaksimal dan sebaik mungkin termasuk didalamnya adalah pelaksanaan pembelajaran serta tidak terkecuali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terbagi menjadi beberapa kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah kompetensi menulis, kompetensi ini adalah kompetensi yang paling akhir dikuasai oleh siswa setelah kompetensi menyimak atau mendengarkan, berbicara dan

membaca (Iskandarwassid, 2011: 248). Menulis adalah kegiatan menuangkan ide, gagasan atau pikiran dari seseorang kedalam simbol-simbol tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembaca. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan berbagai informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca, dan melalui hasil kegiatan menulis pula seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru dan wawasan yang lebih luas tentang apa saja yang telah dibaca. Namun terkadang dalam proses menuangkan ide menjadi sebuah tulisan inilah yang menjadi kendala dalam kegiatan menulis, termasuk kegiatan menulis pada siswa sekolah dasar. Adanya kendala dalam kegiatan menulis bagi siswa SD ini tentu tidak menguntungkan bagi siswa, karena melalui keterampilan menulis menurut Sanddono dan Slamet (2014:201) selain membangun pengetahuan siswa, kedepanya siswa juga diharapkan dapat ikut berperan di dunia yang lebih luas ditambah dengan makin canggihnya teknologi saat ini. Zulela (2012: 9) pembelajaran keterampilan menulis di sekolah dasar terbagi ke dalam dua fokus pembelajaran. Pembagian ini berdasarkan kelas rendah dan kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar. Pembagian atas dasar jenjang ini juga menyesuaikan dengan tingkatan belajar siswa artinya materi yang disampaikan dari sederhana ke materi yang rumit.

Secara umum guru dalam pembelajaran berperan sebagai fasilitator siswa dalam belajar. Berdasarkan observasi pembelajaran keterampilan menulis paragraf yang dilakukan pada tanggal 20 September 2016 di kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa dengan berpedoman pada buku sebagai media pembelajarannya. Setelah meminta data nilai hasil pembelajaran keterampilan menulis kepada guru kelas diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai sebesar 65,08 dan dari 25 siswa terdapat 14 siswa yang kurang dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75, sementara 11 siswa lainnya sudah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis paragraf pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta masih rendah.

Masih rendahnya keterampilan menulis paragraf pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta juga didukung dengan beberapa masalah yang terjadi pada siswa diantaranya siswa merasa kesulitan dalam menentukan kata pertama yang akan digunakan dalam menulis, sering mengulang kejadian atau peristiwa dalam hasil karangannya, dll. Masalah ini tentu saja tidak boleh dibiarkan lama-lama terjadi, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan juga mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran. Salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media yang dapat mengatasi berbagai masalah sekaligus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah media *puzzle*. Pemilihan media *puzzle* selain dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengatasi masalah pembelajaran menulis paragraf juga mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III SD. Pertimbangan pemilihan media dari segi karakteristik usia siswa adalah penciptaan suasana pembelajaran melalui sedikit permainan. Desmita (2012: 80) yang menyatakan bahwa siswa perlu dilibatkan dalam aktivitas-aktivitas fisik untuk memperhalus keterampilan motorik seperti melakukan permainan. Selain sebagai media pembelajaran penggunaan media *puzzle* dapat dijadikan sebagai media bermain sambil belajar, karena media ini akan diterapkan pada siswa kelas III dengan karakteristik siswa yang masih ingin bermain sambil belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memilih media *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf siswa kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta.

Pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar khususnya anak usia kelas III SD

haruslah menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu media yang membuat siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran adalah dengan memasukkan sedikit permainan dalam pembelajaran yaitu melalui media yang digunakan. Media menurut Arsyad (2014: 3) adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang mampu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Alangkah lebih baiknya dalam pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik siswa usia kelas III SD masih senang untuk bermain oleh karena itu memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran akan sangat membantu demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa adalah media *puzzle*.

Warapsari dan Saptorini (2015:807) mengemukakan *puzzle* adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu paragraf yang utuh. Selain untuk media pembelajaran *puzzle* juga dapat digunakan sebagai alat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran juga bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kerjasama pada diri siswa jika permainan ini dilakukan dalam suatu kelompok, melatih kecerdasan logis-matematis dan melatih siswa untuk konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan (Malahayati dan Murti, 2012:165).

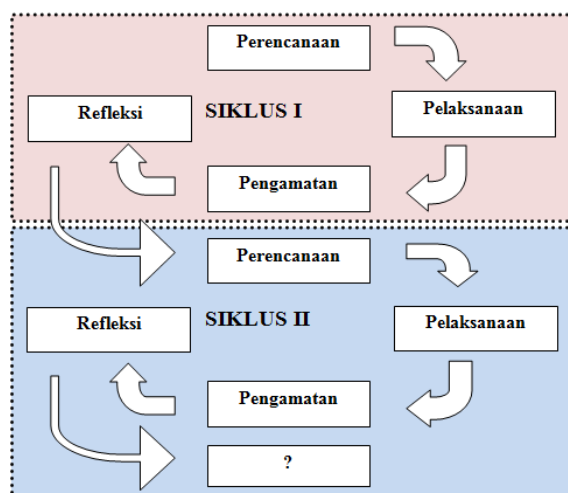
Kegiatan menyusun *puzzle* dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok, hal ini menjadikan siswa dilatih untuk bekerjasama dalam satu kelompoknya. Selain melatih kerjasama dalam satu kelompok, melalui media *puzzle* ini siswa juga akan diajarkan rasa saling menghormati antar anggota kelompok, dimana setiap siswa berhak dalam menyusun semua potongan *puzzle* agar menjadi satu kesatuan gambar yang utuh. Adapun kelebihan dari penggunaan *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran menurut Rita (2013: 199) adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan keterampilan kognitif siswa; (2) melatih keterampilan motorik halus siswa; (3) melatih penalaran dan konsentrasi siswa; (4) melatih kesabaran dan ketelitian siswa; dan (5) melatih kerjasama dan menumbuhkan rasa saling menghargai antarsiswa jika penyusunan *puzzle* dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta?

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang mempunyai ciri-ciri untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran dalam suatu kelas. Huda (2015: 3) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan sistematis untuk memperbaiki praktik dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seorang guru atau peneliti dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang telah berlangsung, dengan harapan bahwa kegiatan pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien serta menjadikan pengalaman belajar siswa lebih bermakna. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan 2 siklus, yaitu dalam setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Huda (2015: 48-49) secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dengan model penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi atau pengamatan, (4) refleksi.

Langkah langkah tersebut disebut dengan satu siklus. Secara jelas langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas tersebut penjelasannya pada gambar berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas- Menurut Kemmis dan Mc. Taggart

Adapun tempat penelitian ini adalah di SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 dari bulan September 2016 hingga bulan Januari 2017. Demi tercapainya tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan akan di analisis menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pembelajaran keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta diperoleh informasi sebagai berikut.

1. Hasil Siklus I

Berdasarkan tindakan pada siklus I yang dilakukan dalam dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis paragraf pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta sebesar 78,4. Presentase ketuntasan kelas pada siklus I ini adalah 72% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa dan 7 siswa lainnya yang belum tuntas atau belum mencapai KKM. Sementara untuk penilaian proses, berdasar observasi yang dilakukan pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle*, diperoleh presentase rata-rata sebesar 75% dengan kategori cukup. Perolehan hasil ketuntasan kelas pada pembelajaran keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle* siklus I sebesar 72% ini jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan tindakan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar 75% dari siswa harus tuntas maka dapat dikatakan tindakan siklus I belum berhasil dan akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Adapun hasil keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Nilai Keterampilan Menulis Paragraf Siklus I

Rata-rata	Jumlah Siswa		Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Presentase Ketuntasan
	≥ KKM	< KKM			
78,4	18	7	92	44	72%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa keterampilan menulis paragraf siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta siklus I, dari jumlah 25 siswa terdapat seorang siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 44 dan nilai tertinggi sebesar 92.

2. Hasil Siklus II

Berdasarkan tindakan pada siklus II yang dilakukan dalam dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta sebesar 83,16. Presentase ketuntasan kelas pada siklus II ini adalah 88% dengan jumlah siswa yang tuntas sebesar 22 siswa dan 3 siswa yang tidak tuntas. Sementara untuk penilaian proses, berdasarkan

observasi yang dilakukan pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle*, diperoleh representasi rata-rata sebesar 84% dengan kategori baik. Perolehan hasil ketuntasan kelas pada pembelajaran keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle* siklus II sebesar 88% ini telah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar 75% dari jumlah siswa harus tuntas, maka dapat dikatakan bahwa pada tindakan siklus II ini telah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Adapun hasil keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Data Nilai Keterampilan Menulis Paragraf Siklus II

Rata-rata	Jumlah Siswa		Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Presentase Ketuntasan
	\geq KKM	$<$ KKM			
83,16	22	3	94	66	88%

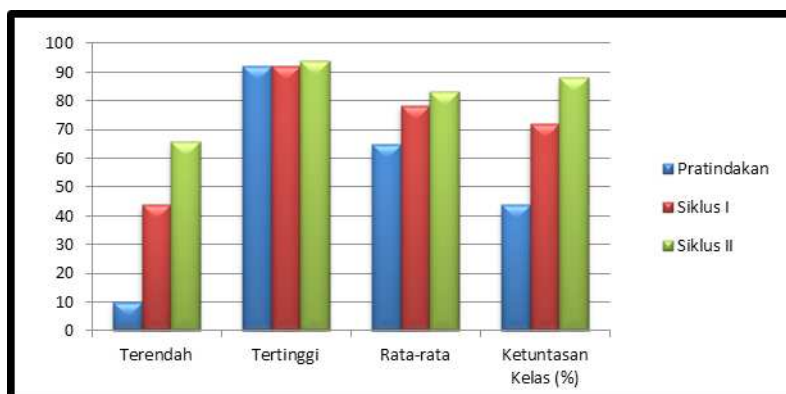
Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pembelajaran keterampilan menulis paragraf melalui media *puzzle* pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta, dari 25 siswa terdapat nilai terendah sebesar 66 dan nilai tertinggi 94.

3. Perbandingan Hasil Antarsiklus

Berdasarkan pelaksanaan siklus I dan siklus II pada pembelajaran keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IIIA

SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta telah mengalami peningkatan. Peningkatan dapat diamati dari nilai pra tindakan sebesar 65,08 (44%) meningkat pada siklus I yaitu sebesar 78,4 (72%). Karena presentase hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan tindakan maka dilakukan tindakan pada siklus II. Hasil pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu dengan perolehan rata-rata sebesar 83,16 (88%). Adapun grafik perbandingan tindakan antarsiklus adalah sebagai berikut.

Gambar 3. Peningkatan Hasil Keterampilan Menulis Paragraf Antarsiklus



Berdasarkan gambar 3 di atas dapat diamati bahwa perolehan nilai terendah dari pra tindakan, siklus I dan siklus II berturut-turut adalah 10, 44 dan 66. Nilai tertinggi berturut-turut adalah 92,

92, dan 94. Rata-rata dari pra tindakan, berturut-turut adalah 65,08; 78,4; dan 83,16. Perbandingan yang terakhir adalah ketuntasan kelas berturut-turut adalah 44%, 72% dan 88%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan menulis paragraf dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IIIA SDN Rejowinangun I Yogyakarta mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada aktivitas belajar siswa dan hasil keterampilan menulis paragraf yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing 2 kali pertemuan. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa keterampilan menulis paragraf menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dengan perolehan data rata-rata pada pra tindakan sebesar 65,08 meningkat menjadi 78,4 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 83,16 pada siklus II. Berdasarkan hasil presentase ketuntasan pada siklus II yaitu sebesar 88% maka penelitian ini sudah dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ditentukan sebelumnya.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan sebelumnya maka diperoleh beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru perlu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang menarik khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dalam pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan tingkat dan karakteristik usia anak.

2. Bagi Siswa

Supaya pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan, maka keseriusan siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran serta memperhatikan arahan, petunjuk dari guru terutama saat guru sedang mengkondisikan siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah perlu mendukung guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan variatif terutama media pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Huda, Miftahul. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indonesia, PR. 2003. UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tersedia: <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>. (20 Oktober 2016)
- Iskandarwarssid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malahayati dan Tendi Krishna Murti. 2012. *50 Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Rita, Novit Rahayu Kurnia. 2013. "Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Menulis Pengumuman Berbasis *Lesson Study* Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Sabang," *Jurnal TEQIP* (Tahun IV Nomor 2). Hlm. 197-206.
- Saddhono, Kandharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warapsari, Diyah Ayu dan Saptorini. 2015. "Pengembangan Kontekstual *Puzzle* Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup", *Unnes Science Education Journal*. (Vol. 4 Nomor 1). Hlm. 807-814.
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.